



SPIDERS

FOCUS
HOME INTERACTIVE

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

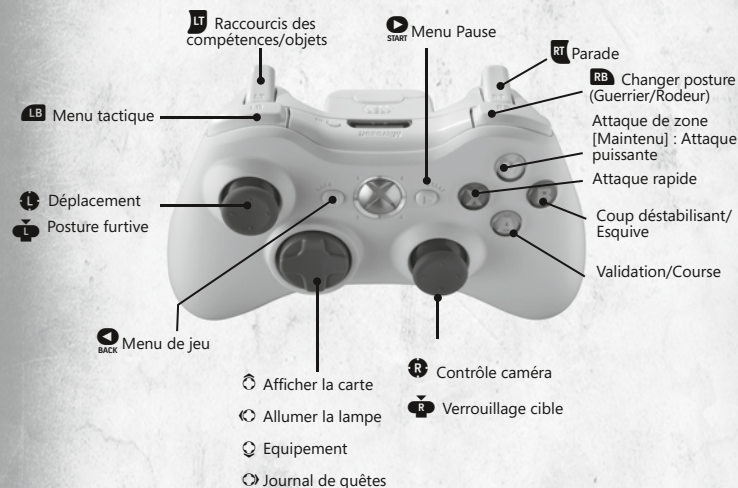
Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux. Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

SOMMAIRE

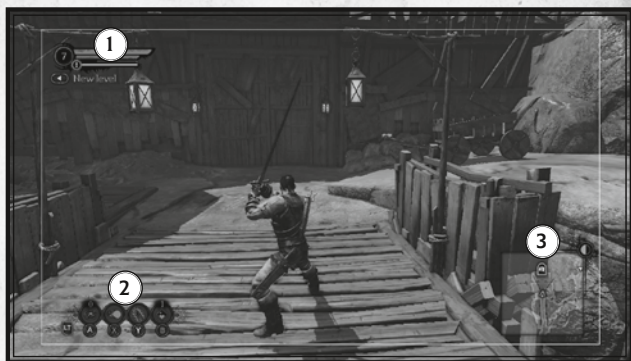
CONTRÔLES	4
INTERFACE	5
COMBAT	6
DÉVELOPPEMENT DU PERSONNAGE.....	8
CRÉATION D'OBJETS	9
QUÊTES	10
GARANTIE	11
ASSISTANCE TECHNIQUE	11
CREDITS	12

CONTROLES



INTERFACE

EN COMBAT :



1. Barre de vie (rouge) // Barre de magie (bleue) // Expérience (jaune)
2. Raccourcis pour rapidement utiliser un objet ou lancer un sort. Vous pouvez personnaliser les raccourcis via le menu tactique.
3. Mini-carte.

MENU TACTIQUE :

Le menu tactique est au cœur du système de combat car il vous permet d'accéder à la gestion de vos pouvoirs/objets et de vos compagnons en combats. Pour l'ouvrir, appuyez sur **LB**.



POUVOIR : A n'importe quel moment, il vous est possible de modifier l'assignement des raccourcis des pouvoirs en allant dans le menu tactique en appuyant sur **LB**. Vous pouvez également activer une compétence directement à partir de ce menu comme se soigner par exemple.

ORDRES : Cette partie sert à ajuster le comportement en combat de vos compagnons.

COMBATTRE :

Afin de pouvoir survivre aux épreuves qui vous attendent, il est important que vous maîtrisiez les différentes techniques de combat et que vous les utilisiez à bon escient. Vous pouvez changer de posture de combat en pressant **RB**.

GUERRIER :



Cette posture se spécialise sur le combat aux armes à deux mains : Épées longues, haches lourdes et marteaux de guerre. C'est la technique idéale pour affronter les ennemis isolés mais résistants.

En appuyant sur **X**, vous infligez rapidement des dégâts à un ennemi. Mais si vous êtes encerclé par l'ennemi, faites plutôt une attaque de zone avec **Y** pour toucher plusieurs de vos adversaires. En maintenant **Y**, vous pouvez également déclencher une série de coups dévastateurs.

Lorsque l'on vous attaque, vous pouvez parer avec votre arme en appuyant sur **RT**. Une parade effectuée au dernier moment permet de parer les attaques et de contre-attaquer instantanément. En maintenant **RT**, vous pouvez vous déplacer tout en continuant à faire face à votre adversaire. Enfin, vous pouvez repousser vos adversaires et briser leur garde en donnant un coup déstabilisant avec **B**.

Chaque type d'arme qui peut être équipé en posture Guerrier dispose de ses propres spécificités :



Épées : Ce sont les armes à deux mains les plus rapides à utiliser.



Haches : Elles sont plus lentes que les épées mais ont plus de chances de faire des coups critiques.



Marteaux : Ce sont les armes à deux mains les plus lentes à manipuler mais ils ont un meilleur niveau d'interruption pour déstabiliser vos adversaires et briser leur bouclier.

RÔDEUR :



Cette posture vous permet d'utiliser vos doubles lames. Vous ne frappez peut-être pas aussi fort qu'avec une arme à deux mains, mais vous frappez beaucoup plus vite.

Comme avec la posture du guerrier, vous avez 2 types d'attaque et en maintenant **Y**, vous pouvez enchaîner plusieurs coups meurtriers. En revanche, vos parades sont moins efficaces. Avec **B**, vous pouvez faire un bond en arrière et esquiver n'importe quelle attaque. Essayez d'esquiver au tout dernier moment pour déclencher automatiquement une puissante contre-attaque.

De plus, en appuyant sur **L1** vous pouvez utiliser la posture furtive pour vous dissimuler dans l'ombre et vous mouvoir rapidement et discrètement. En activant la furtivité, vous pouvez attaquer vos ennemis par surprise, ce qui augmente considérablement les dégâts. Adaptez votre posture à la situation : N'hésitez pas à alterner, même en plein combat, entre la posture du guerrier et la posture du rôdeur avec **RB**.

PYROMANT :



Durant l'aventure, Vulcan est rapidement possédé par un démon de feu, ce qui lui donne des pouvoirs de Pyromancie. Cette puissante magie est utilisable dans n'importe quelle posture de combat.

Ce pouvoir peut être utilisée de plusieurs manières différentes : Embrasez votre lame de flammes ardentes pour rendre vos attaques au corps-à-corps encore plus dévastatrices, invoquez des flammes gardiennes pour vous protéger des attaques

ou encore lancez des boules de feu destructrices pour tout brûler sur votre passage... Mais prenez garde, car chaque utilisation de la Pyromancie consomme de la magie. Heureusement, votre jauge de magie se régénère automatiquement au fil du temps. Pour lancer un sort de feu, sélectionnez-le depuis le menu tactique ou bien assignez-le en tant que raccourci.



ATTAQUE À DISTANCE :


Tant que vous avez suffisamment de carreau, vous pouvez utiliser votre arbalète pour attaquer vos ennemis à distance. Pour attaquer avec cette arme, sélectionnez-la depuis le menu tactique ou bien assignez-la en tant que raccourci.



PIÈGE :

N'oubliez pas que Volcan est l'artificier des Lames Franches. A ce titre, vous pouvez placer des pièges au sol afin de surprendre vos adversaires. Si personne n'a été pris dans votre piège, vous pouvez quand même le récupérer pour une utilisation ultérieure. N'oubliez pas que pour ces deux armes, vous êtes tributaire d'un nombre limité de composants et objets. Mais il vous est possible de créer de nouveaux éléments grâce au système de création du jeu. Vous en apprendrez plus dans la section 'Création d'objet' de ce manuel.

DEVELOPPEMENT DU PERSONNAGE

Au cours du jeu, vous allez améliorer votre personnage en développant ses compétences et traits. Pour cela appuyez sur . En complétant des quêtes et à chaque succès en combat, vous gagnez de l'expérience qui vous fait augmenter de niveau. Ainsi, à chaque niveau atteint, vous obtenez 2 points de compétence et 1 point de trait que vous pouvez dépenser dans ce menu du jeu.

COMPÉTENCES :



Les points de compétence permettent d'augmenter vos capacités de combats dans les trois techniques de combats : Guerrier, rôdeur et pyromant. Chaque compétence peut être développée jusqu'à 3 fois. Plus vous dépensez de points dans une technique de combat, plus vous grimpez de rang dans cette technique : Vous commencez en Néophyte, puis devenez Amateur, passez par Expert et finalement devenez Maître. Lorsque vous atteignez un nouveau rang, vous pouvez dépenser vos points dans de nouvelles compétences. Attention, vos choix de compétences ont une grande influence sur la manière dont vous jouez les combats.

TRAITS :




Les points de trait sont utilisés pour développer les caractéristiques propres à votre personnage, tel que sa jauge de vie, de magie ou la charge maximale qu'il peut porter... Ne négligez pas les traits, ils sont essentiels pour rendre votre personnage plus fort. Notez bien que chaque trait, des prérequis sont à respecter avant de pouvoir les débloquer.


EQUIPEMENT :



Une autre façon d'augmenter les capacités de votre personnage est d'utiliser de meilleurs équipements et de l'améliorer. Vous récupérez de nouveaux équipements chez le forgeron, en récompense de quête accomplies ou en fouillant l'environnement et les corps de vos ennemis battus. De plus, les ingrédients vous permettent d'améliorer les équipements. Ainsi, vous pouvez modifier votre épée pour qu'elle fasse plus de dégâts ou améliorer votre armure pour qu'elle absorbe mieux les coups.

Equiper et améliorer les équipements s'effectuent dans le menu dédié avec .

CREATION D'OBJETS

En fouillant l'environnement et en examinant les corps de vos adversaires défaits, vous trouverez des composants divers et variés qui vous permettront d'améliorer vos pièces d'équipement, fabriquer des objets consommables et créer de nouveaux ingrédients. Le menu de création d'objet est disponible en appuyant sur .

EQUIPEMENT :



Afin de survivre dans le monde de Vertiel, le renforcement de votre équipement est essentiel.

Améliorer vos armures et vos armes vous permettra non seulement de personnaliser votre apparence, mais aussi vos capacités et votre approche des combats. Vous pourrez par exemple préférer tout miser sur les dégâts bruts au mépris de votre propre sécurité, ou bien maximiser votre défense et votre régénération naturelle de santé.

CONSOMMABLES :



Dans Bound by Flame, vous utilisez fréquemment des consommables comme des potions de santé, de magie, des carreaux d'arbalète ou des pièges. Si vous avez suffisamment d'ingrédients, vous pouvez les créer à tout moment dans le menu dédié.

INGRÉDIENTS :



S'il vous manque un ingrédient pour améliorer votre équipement ou faire une potion, vous pouvez le créer. Par exemple, si vous n'avez pas assez de sang corrompu pour fabriquer une potion de soin, vous pouvez en créer en utilisant 10 pièces d'Or. De plus l'Or permet de créer tous les ingrédients de base et ces derniers permettent la création d'ingrédients plus avancés ou des consommables.

QUÊTES



QUÊTE PRINCIPALE :

Les objectifs de la quête principale sont récapitulés dans le journal présent dans le menu de jeu et apparaissent sur la carte (Jaune).



QUÊTES SECONDAIRES :

Tout au long de votre quête, vous rencontrerez des personnages qui vous demanderont de leur rendre service. Ces quêtes sont facultatives mais vous rapporteront de précieuses récompenses. Attention, si vous avancez trop vite dans l'aventure, vous pourriez passer à côté de certaines de ces quêtes. Tout comme pour la quête principale, les objectifs sont rappelés dans le journal et apparaissent sur la carte (En blanc).

GARANTIE

Nom du produit : Bound By Flame

Focus Home Interactive garantit jusqu'à quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date de votre acquisition du Produit que le support d'enregistrement sur lequel le produit est fourni est exempt de vice caché et de défaut de fabrication dans des conditions normales d'utilisation (excluant la négligence, les abus ou une mauvaise utilisation). Dans le cas où le support d'enregistrement s'avérerait défectueux pendant cette période, Focus Home Interactive, à sa discrétion, s'engage à remplacer le produit (dans la mesure où le produit est toujours fabriqué par Focus Home Interactive) ou à vous fournir un produit d'une valeur égale ou inférieure, aux conditions décrites ci-après.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyez au support technique Focus Home Interactive, le Produit dans son emballage d'origine (frais de port à la charge de l'expéditeur), accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une description du problème rencontré et de vos coordonnées complètes.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Focus Home Interactive, Support Technique,
100 Avenue du général Leclerc,
93692 PANTIN CEDEX - FRANCE

ASSISTANCE - SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez des problèmes pour installer ou faire fonctionner Bound By Flame, contactez nos services techniques par E-mail ou téléphone (Service Anglais et Français).

E-Mail : support@focus-home.com

Tél : +33 (0)1.48.10.75.95 (du lundi au vendredi de 9h00 à 13h00 GMT)

Merci de fournir au support technique un maximum d'informations comme le titre du jeu, le type de problème rencontré et la manière dont il se produit.

CREDITS

SPIDERS

Direction

Jehanne Rousseau

Administration

Caroline Pierini

Gestion de projet

Walid Miled

Assistant gestion de projet junior

Jérémy Boistière

Direction technique

Wilfried Mallet

Programmation principale

Julien Le Corre

Programmation moteur

Tarik Belabbas
Romain Blanchais
Florent Isaia
Guillaume Munier-Richard
Mathieu Simon
Guillaume Werlé

Programmeurs juniors

Xavier Benoit
Robin Bergère
Guillaume Burlot
Guillaume Giusiano
Charlotte Lafage
Antoine Serre
Julien Tran

Direction Artistique

Julien Briatte
Nicolas Jeannot

Conception graphique

Camille Bachmann
Daniel Balage
Alexandre Chaudret

Artistes 3D

Julien Blanc
Pierre-Dante Delboulle
Anthony Elicki
Karim Eltamer
Mathieu Gasperin
Luter Ionov
Anthony Lacroix
Hervé Nedelec
Julien Reliat

Effets spéciaux

Charles Vernier

Artistes junior

Hakim Tekki
Julien Payen

Mise en scène

Alexandre Chaudret

Réalisation vidéo d'introduction

Camille Lallement

Interface

Stéphane Arson

Interface additionnelle

Alexandre Chaudret
Walid Miled

Direction animation

Arnaud Beaume

Animation

Bruno Millas
Arthur Munoz
Peggy Portal

Animateur Junior

Florian Lebordais

Direction game design

Stéphane Versini

Direction Level et quest design

Sébastien Di Ruzza

Level et quest design

Olivier Neumayer
Romain Wiart

Direction sound design

Sylvain Prunier

Musiques

Olivier Derivière

Musique additionnelle

Markus Schmidt

Interprète chansons

Irè (iremusic.com)

Assistant intégration musique

Adrian Benyamina

Scénario et dialogues

Ghislain Masson
Olivier Neumayer
Jehanne Rousseau

QA Junior

Eric Capo

Tests

Jérémy Boistière
Yann Leparquois

FOCUS HOME INTERACTIVE

Directeur associé
Cédric Lagarrigue

Marketing
Thomas Barrau
Anne-Sophie Vernhes
Tristan Hauvette
Xavier Assémat
Adrien Rotondo
Sandra Mauri
Anthony Rebouh
Nicolas Weil
Thibault Chuffart

Producers
Luc Heninger
Mohad Senglali
Nathalie Phung
Thierry Ching
Florent D'Hervé
Théophile Gaudron
Maxime Béjat
Mickaël Garimé

Assurance qualité
Ugo Ribaud
Marie-Thérèse Nguyen
Alexandre Kapusta
Guillaume Collin
Kévin Moutou
Camille Bizet
Nicolas Cheng
Laura Forget
Paul Fiat
Jérémya Foret
Sébastien Montagné
Xavier Sanson
Maxime Sauvage
Youssef Abdelmoumen

Relations presse
Marie-Caroline Le Vacon

Business et ventes
John Bert
Aurélien Rodrigues
Aline Janzekovic
Vincent Chataignier
Yann Le Guellaout
Stéphanie Olbé
Vincent Duhnen

Graphistes
François Weytens
Manon Lestrade

Création média et vidéo
Stéphan Le Gac Savoye
Camille Lallement
Maxime Guémon

Concepteur web
Jean-Michel Hellendorff
Damien Duca
Dimitri Robert

Support technique
Jean-Joseph Garcia
Gildas Souka
Nicolas Dieppedalle

Administration et gestion
Nathalie Jérémie
Adrien Bro
Florette Nsele
Stéphane Figon
Maureen Bolger
Areski Ouazir
Lasconie Lukusa M.

Direction administrative et financière
Deborah Bellangé

Président
Jean-Pierre Bourdon

STUDIO D'ENREGISTREMENT

Big Wheels Studio
Voiceworks Production
Toneworks GmbH

Production Big Wheels
Frédéric Devanlay

Production et direction artistique VoiceWorks
Production
Douglas Carrigan

Production et direction artistique Toneworks GmbH
Lars Cartensen
Mathias Geissler
Stephanie Kirchberger
Antje Roosch

Acteurs voix US
Paul Bandey
Christina Batman
Geoffrey Batman
Andy Chase
Leslie Clark
David Coburn
Robin Atkin Downes
Gideon Emery
David Gasman
Peter Hudson
Saul Jephcott
Sharon Mann
Tom Morton
Doug Rand
Scott Thrun
Kim Tibury
Allan Wenger
Hester Wilcok

Acteurs voix allemandes

Achim Buch
Anne Moll
Bertram Hiese
Björn Gebauer
Christian Rudolf
Christos Topulos
Ingo Abel
Jens Wendland
Jürgen Holdorf
K.-H. Möller
Marie Biermann
Martin Sabel
Merete Brettschneider
Michael Bideller
Patrick Elias
Rasmus Borowski
Robert Missler
Rüfdiger Schulzki
Saskia Brzyszczyk
Sonja Szylowicki
Sven Dahlem
Svenja Pages
Tanja Dohse
Till Huster
Uli Plessmann
Wolf Frass
Wolfgang Berger

REMERCIEMENTS :
Mael Lecrubier
Morgane Ah Kong,
Clément Bosqué,
Marie-Pierre Gariel,
Vanessa, Ludovic, Élisabeth, Martine, Célia & Julien
Jeannot,
Hang & Alexandre Munier-Richard,
Eléonore Versini,
Marie Van Der Marlière,
Laure Renouard,
Yoann Vatiér,
Galadrielle Steiner,
Laurent Szczepanski

L'équipe du PhyreEngine™ pour leur support

Playtests
Atoine Falligan
Julien Frontil
Yann Leparquois
Florent Maillard
Amélie Maurin
Stanislas Tirou



©2014 Spiders Studios and Focus Home Interactive. Bound By Flame is developed by Spiders Studios and published by Focus Home Interactive. Bound By Flame and its logo are trademarks or registered trademarks of Spiders Studios. NVIDIA and PhysX, both stylized and non-stylized, are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Copyright 2014 NVIDIA Corporation. Dolby and the double-D symbol are registered trademarks of Dolby Laboratories.